

findme
Colombia

***FINDME APLICATIVO MOVIL PARA EL RASTREO
DE MERCANCIAS POR UN MEDIO
TERRESTRE***

***ESTEBAN DANIEL PRIETO
GONZÁLEZ
1015419268***

Proyecto para Optar al título de diseñador gráfico

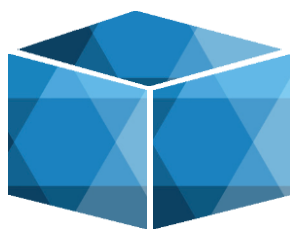


**Universidad
Piloto de Colombia**
UN ESPACIO PARA LA EVOLUCIÓN

*facultad de arquitectura
programa de diseño gráfico*

*Bogotá Colombia
Noviembre 2016*

*quiero agradecerle a mis padres
por su apoyo incondicional por
tantos esfuerzos que hicieron y por
el buen camino que plantearon para
mi vida , a aquellos que con sus
buenos deseos supieron animarme y
estuvieron siempre ahí presentes
para mi.*



findme
colombia



1. Introducción

2. Fundamentos de investigación

2.1. Problema

2.1.1. Pregunta de Investigación

2.2. Fundamentación

2.3. Preguntas Claves

2.4. Mapa Mental

3. Diseño de la Investigación

3.1. Objetivos



3.1.1. General

3.1.2. Específicos

3.2. Metodología

1. Transporte de mercancía en Colombia

1.1. Transporte por Medio Terrestre

1.1.1. Transporte por Carretera

1.1.1.1. Transporte de Pasajeros por Carretera

1.1.1.2. Transporte de Carga por Carretera

1.1.1.3. Infraestructura vial de las carreteras


1.1.1.4. Transporte terrestre de carga por carretera

1.1.1.5. Transporte Público Nacional Terrestre de carga

1.1.1.6. Transporte Privado Nacional Terrestre de carga

1.2. Transporte por medio Férreo

1.2.1. Infraestructura del Sistema Férreo



- 1.2.2. Infraestructura del Servicio Público Férreo
- 1.2.3. Infraestructura del Servicio Privado Férreo
- 1.2.4. Servicios que ofrece el Transporte Férreo
 - 1.2.4.1. Transporte Público
- 1.3. Transporte Por Medio Marítimo**
 - 1.3.1. Infraestructura del Transporte Marítimo
- 1.4. Transporte por un medio Aéreo
 - 1.4.1. Infraestructura del Sistema Aéreo
 - 1.4.2. Servicios de Transporte Aéreo
- 1.5. Conceptos Básicos del Transporte Terrestre**
 - 1.5.1. Oferta Vehicular
 - 1.5.2. Demanda de Transporte
 - 1.5.3. Movilización de Carga
 - 1.5.4. Sistema de Información
 - 1.5.4.1. Demanda de Transporte
 - 1.5.4.2. Oferta Vehicular
 - 1.5.4.3. Movilización de Carga
- 2. Aplicaciones móviles**
 - 2.1. Características de los aplicativos móviles
 - 2.2. Funcionalidad de un aplicativo móvil
- 2.3. Categorías de los aplicativos móviles**
 - 2.3.1. Entretenimiento
 - 2.3.2. Juegos
 - 2.3.3. Compras
 - 2.3.4. Multimedia
 - 2.3.5. Uso diario
 - 2.3.6. Comunicaciones
 - 2.3.7. Utilidades
- 2.4. Ventaja de un aplicativo móvil**

- 3.1. análisis encuestas**
- 3.2. análisis matriz de diseño**
- 3.3. análisis maquetación principal**

4.1 Introducción.

4.2 Nombre del proyecto.

4.3 Grupo objetivo.

4.4 Idea principal.

4.5 Estrategia de medios.

4.6 Licencias.

4.7 Logotipos y presentaciones

4.7.1 Logotipo.

4.7.2 Tipografía.

4.7.3 colores

4.7.4 isotipo

4.8 diseño técnico

4.8.1 técnica grafica

4.8.2 selección de formatos

4.8.3 imagen

4.8.4 cuadros de estilos

4.8.5 sonido y alertas

4.9. diseño de medios

4.9.2 mail institucional

4.9.3 redes sociales

4.10. plan de financiamiento

4.10.1 planificación

4.10.2 plan de financiamiento

4.11. conclusiones finales

5.1 bibliografía

5.2 anexos

El siguiente texto es una reunión de toda la información realizada en el proyecto de grado para optar por el título de diseñador gráfico de la Universidad Piloto de Colombia. Se encuentra dividido en secciones para mejor organización y mayor entendimiento del tema, en la primera sección se encuentra todo lo que son los fundamentos de la investigación en el cual se encuentra el problema, la pregunta de investigación, la fundamentación, se generan unas preguntas, se plantean unos objetivos.

En la segunda sección se centra en el desarrollo del marco referencial de la investigación, en la tercera sección se plantea la metodología se realiza el análisis muestral de las encuestas y se plantean las conclusiones. En la cuarta sección se encuentra todo acerca del proyecto, el cual se desarrolla fundamentándose en la sección uno y dos, y con las respuestas que surgen de la sección tres. La sección cuatro está compuesta de la bibliografía y los anexos.

El diseño gráfico en nuestra sociedad es una parte fundamental en el proceso de comunicación ya que nos permite informar y dar a conocer información relevante por medio de una imagen visual, sabemos que el diseño gráfico es un proceso en el cual podemos programar, proyectar, organizar y pre visualizar información enfocándola a producir un proyecto visual destinado a comunicar un mensaje a la sociedad, sabemos que a medida que el tiempo pasa el avance tecnológico crece a pasos agigantados y surgen con ellas necesidades y formas de comunicar y transmitir nuevos mensajes.

El diseño es una parte principal en nuestra sociedad ya que comunica de manera gráfica y visual un mensaje, permitiendo crear en el ser humano un mundo de sensaciones

creando una forma distinta de expresión logrando un objetivo de Comunicación.

El diseño en movimiento entendido en este caso como un aplicativo móvil puede ser utilizado como una herramienta para informar ya que posee un gran impacto y reconocimiento entre las personas, es por eso que por medio del diseño de un aplicativo móvil quiero solucionar problemas de comunicación e informar de forma clara y precisa a las personas que envían mercancías o encomiendas por un medio terrestre de las diferentes etapas en la cual se encuentra su proceso de envío.

En la fase de elaboración del marco referencial se encuentra todo acerca del transporte de mercancía por una infraestructura terrestre que detallara el potencial que tiene dicho transporte y como por esto puede ser una oportunidad para ser trabajada desde el diseño gráfico, el motivo por el cual abordo esta temática y decido realizar un aplicativo móvil es lograr generar una herramienta que solucione inconvenientes y facilite procesos de comunicación entre un usuario y un prestador de un servicio, aprovechando el reconocimiento que tienen hoy en día los aplicativos móviles y el uso masivo que se está incrementando cada día más.

Queriendo que el resultado de este proyecto sea el desarrollo de un aplicativo móvil que genere nuevas formas de comunicación entre el usuario y la empresa prestador del servicio facilitando y dando información más clara al usuario en todo momento del envío de su mercancía o encomienda, todo esto fundamentado en una investigación que me permita darle bases sólidas al desarrollo de mi proyecto y al posterior resultado que se de dicha investigación.

2.1. Problema

Existen ciertos problemas que surgen al momento de transportar una mercancía por un medio terrestre ya que el usuario pierda la capacidad de (inspeccionar y controlar) su envío al momento que este empieza su trayecto hacia su destino.

2.1.1. Pregunta de Investigación

¿Cómo informar a las personas que envían mercancías o encomiendas por un medio terrestre, sobre las diferentes etapas o inconvenientes que surgen en el proceso de transporte de su mercancía o encomienda por medio del diseño en movimiento?

2.2. Fundamentación

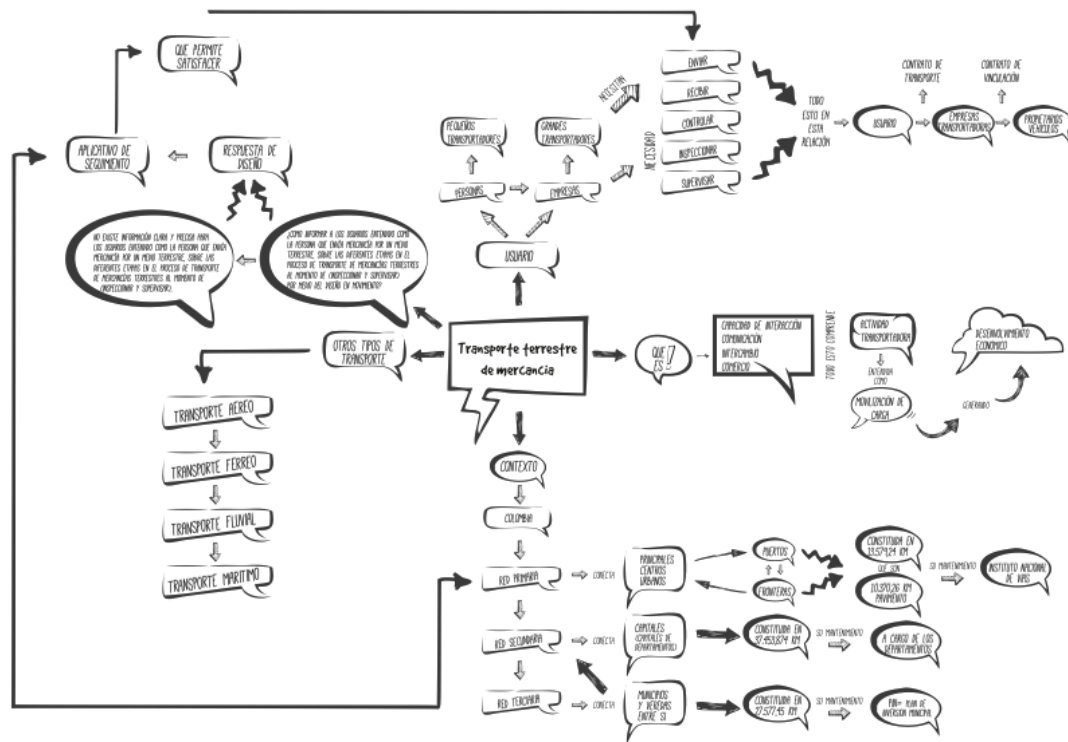
El transporte de mercancía en Colombia es una de las principales actividades económicas del país, con el uso de este medio de transporte se logra comunicar las diferentes regiones de nuestro país, generando una comunicación y una interacción directa entre ellas. La participación del transporte aporta al producto interno bruto del país un 7,8%, diciendo esto es por ello que las personas buscan utilizar este medio de transporte para comercializar sus productos y darlos a conocer en las diversas regiones de nuestro país.

Además de esto entra a circular dentro de ello la adaptación de los aplicativos móviles en las diferentes actividades de nuestra vida cotidiana como lo son verificar el estado del tiempo, tener la facilidad de pedir nuestra por medio de un aplicativo móvil, elegir y descargar nuestra música favorita, ver videos en nuestro celular, tener redes de interacción social, chequear fotos o publicaciones de personas en nuestro entorno, verificar estado de rutas en nuestra ciudad, tomar notas cortas entre muchas otras que podría mencionar en este momento.

Es por esto que se parte de una idea para generar un aplicativo móvil que permita generar nuevos procesos de comunicación entre una empresa transportadora y su usuario, que facilite al usuario conocer el estado de sus envíos en tiempo real que le permita estar presente en todo el proceso del transporte como si estuviera dentro del vehículo, facilitando también así posibles inconvenientes de comunicación entre empresa y usuario evitando que se rompa el canal de comunicación todo esto por medio del diseño grafico generando un aplicativo móvil que permita el rastreo satelital de la mercancía, la idea parte de aprovechar el reconocimiento que tienen los aplicativos para celulares hoy en día y de la importancia que tiene el transporte de mercancía por un medio terrestre en nuestro país.

2.3. Preguntas Claves

- o ¿Cuales son las principales características de los aplicativos móviles?
- o ¿Qué ventajas traen los aplicativos móviles?
- o ¿Qué información se maneja en los aplicativos móviles?
- o ¿Qué características poseen los aplicativos móviles, y como me permiten informar a las personas sobre distintos problemas?



3. Diseño de la Investigación

3.1. Objetivos

3.1.1.

General

Generar nuevos procesos de comunicación entre la empresa transportadora y el usuario por medio del diseño grafico generando un aplicativo móvil.

3.1.2. Específicos

o Optimizar el manejo de información por medio del aplicativo móvil generando conocimiento para así saber en que proceso se encuentra la encomienda.

o Informar al usuario sobre las distintas etapas en el proceso de transporte de mercancía por un medio terrestre.

o Explicar al usuario por medio de un aplicativo móvil, con información clara y precisa sobre problemas o inconvenientes que surjan durante el envío de la encomienda.

3.2. Metodología

Para este proyecto se implemento una investigación aplicada donde los resultados obtenidos se enfocan en la búsqueda de información para el desarrollo del proyecto esta investigación se basara en diferentes fuentes como lo son los datos primarios donde se obtendrá la información de primera mano realizando procesos de investigación, pero también se utilizara datos secundarios enfocados en investigaciones ya realizadas como también en tesis de grado, artículos en línea e información en internet.

También se utilizaran métodos cualitativos y cuantitativos por medio de encuestas, focus group, mystery shopper y store cheek.

Por medio de las encuestas permitirá obtener información para posteriormente analizarla y clasificar y sacar de todo ello un análisis muestral.

El marco referencial se hizo a través del análisis de información de textos especializados, artículos académicos, información oficial de los entes que regulan el tema de mi proyecto de grado, artículos en línea, información en la red y tesis de grado.

1. Transporte de mercancía en Colombia

1.1. Transporte por Medio Terrestre

1.1.1. Transporte por Carretera

Sabemos que las distintas regiones de nuestro país necesitan interactuar con las demás regiones entre sí para lograr un proceso de comunicación, intercambio y comercio entre ellas, y para ello se necesita un sistema de transporte que se constituye en la movilización de personas y de carga el cual se conforma mediante una infraestructura compuesta por vías, equipos y sistemas de transporte que necesitan para su normal funcionamiento cierta seguridad para transitar por las vías nacionales del país, todo esto es visto como una de las principales formas de desenvolvimiento para el país, hablando en un ámbito económico para que se genere un progreso social.

Todos los textos, escritos, archivos e investigaciones reflejan y dan a conocer la importancia del transporte por carretera ya que por medio de su amplia infraestructura incluyendo los medios que utiliza para desarrollar dicha actividad logra así generar un crecimiento general en el crecimiento económico de un país.

Para que exista un crecimiento general en la extensión en kilómetros de carretera se debe tener una relación directa con el aumento del producto interno bruto del país, este aumento se puede generar por medio del crecimiento de transporte en toneladas como también por la cantidad de pasajeros que se transportan por medio de las carreteras del país, es por eso que se debe tener un medio efectivo y competitivo que reduzca los tiempos de los trayectos y mejore el servicio en general.

1.1.1.1. Transporte de Pasajeros por Carretera

Es una de las principales formas de transporte por carretera. Quien presta este servicio es el más conocido como el servicio público aunque es vigilado por el estado quien lo vigila y lo controla, además genera en él una regulación y le implementa un proceso que vigila que cumpla con sus objetivos, y verifica que responda a las diversas solicitudes y necesidades de los usuarios al querer desplazarse de un territorio a otro.

El desplazamiento intermunicipal de pasajeros tiene una participación del 91% aproximadamente, y este se clasifica en servicio público nacional y servicio público internacional esos servicios se les otorgan a empresas privadas de transporte.

1.1.1.2. Transporte de Carga por Carretera

Los servicios públicos internacionales y los nacionales son otorgados a empresas privadas de transporte, es por esto que nacen diferentes tipos de modalidades. Una de ellas son las

operacionales son aquellas empresas que poseen grandes capacidades técnicas y financieras, en las cuales su parque automotor es propio.

Existen otras que generan una oferta y una demanda de transporte ya que realizan el transporte por medio de la vinculación de un propietario de un vehículo. Y existen otras que lo único que manejan son la expedición del manifiesto de carga.

1.1.1.3. Infraestructura vial de las carreteras

Esta constituida de la siguiente forma:

Red primaria: esta compuesta por las principales vías del país y es la encargada de comunicar a las principales ciudades y centros económicos del país entre si y tienen también la función de comunicarlas con los puertos y las fronteras pis.

Red secundaria: esta compuesta por las vías que se encargan de comunicar a las capitales de los departamentos con la red primaria.

Red terciaria: esta compuesta por la vías que se encargan de comunicar a los municipios con las veredas y también es la encargada de comunicar a los municipios y las veredas con la red secundaria.

1.1.1.4. Transporte terrestre de carga por carretera

Este se compone en servicio publico nacional, servicio privado nacional que principalmente son otorgados a empresas privadas pero también se les puede otorgar a personas particulares.

1.1.1.5 Transporte Público Nacional Terrestre de carga

Su principal característica es que ofrece una calidad, acceso y libertad pero se debe pagar una suma en dinero para poder obtener este beneficio, para este tipo de transporte existe 2 empresas prestadoras de este servicio.

Empresas de transporte: son aquellas que generan una relación directa entre las personas y los propietarios de los vehículos, estipulan los acuerdos de los servicios, y ofrecen una seguridad además de una serie de seguros y su principal ganancia la estipulan dependiendo la cantidad del contrato de transporte pero también ofrecen el transporte directamente con vehículos propios.

Empresas dueños de los vehículos: son los propietarios de los vehículos pero deben tener un vinculo con el ministerio de transporte si no están habilitadas deben poseer un contrato de vinculación que puede ser por el tiempo que dure el transporte y este debe ser con una empresa de transporte.

1.1.1.6. Transporte Privado Nacional Terrestre de carga

Su principal característica es satisfacer la necesidad de la movilización de una mercancía por el territorio nacional, pero este solo es realizado por personas naturales o jurídicas, y el

encargado de realizar el transporte es una empresa particular con sus propios medios de transporte (vehículos).

1.2. Transporte por medio Férreo

Es la capacidad de movilizarse ya sea hablando de un pasajero entendido como persona con la necesidad de movilizarse como también satisfacer la movilización de una carga entendida como mercancía de un punto del país a otro por el sistema de las redes férreas de Colombia.

1.2.1. Infraestructura del Sistema Férreo

Son todas aquellas vías que permiten realizar el transporte ferroviario de una forma sencilla y rápida, y están compuestas por aquellas cosas que la complementan como lo son los túneles, los puentes, estaciones y corredores férreos se divide en:

1.2.2. Infraestructura del Servicio Público Férreo

Se compone por aquellas empresas que quieren circular por las diferentes redes férreas pero deben cancelar una serie de tarifas y se deben adaptar a una serie de condiciones de operación. Las principales redes férreas de Colombia que pertenecen al estado en la actualidad dan su permiso de tránsito a empresas privadas pero otra parte de las redes se encuentran inactivas Colombia tiene tres principales redes ferroviarias que son: la red del atlántico, la red del pacífico, resto de las vías que son todas aquellas que se encuentran inactivas.

1.2.3. Infraestructura del Servicio Privado Férreo

Se compone por la infraestructura que presta un servicio a una empresa que se vincula directamente con la entidad encargada del manejo de la red férrea, los tramos principales son de cerrejón – puerto bolívar y de paz de río.

Las principales redes donde operan las empresas de transporte privado de carga por un medio férreo son:

Las redes privadas que se componen de cerrejón – puerto bolívar y de paz de río.

Las redes públicas que se componen del tramo entre chiriguana – santa marta.

Las principales redes donde operan las empresas de transporte público de pasajeros por un medio férreo son:

Las redes públicas que se componen de los tramos entre Bogotá – Zipaquirá y Barrancabermeja – puerto Berrio.

1.2.4. Servicios que ofrece el Transporte Férreo

Este tipo de servicio se ve reflejado en la operación y traslado de pasajeros como también de mercancías por medio de un conjunto de redes férreas y un conjunto de elementos móviles (trenes).

1.2.4.1. Transporte Público

Este es ofrecido por una empresa privada que se encarga del traslado de pasajeros o de carga, en el cual la empresa recibe una compensación monetaria por la prestación de sus servicios, este tipo de traslado se desarrolla en las redes publicas del país, en este caso las organizaciones publicas no realizan el transporte si no que son directamente las empresas privadas quienes se encargan de ofrecer este servicio y cobrar por ello.

1.3. Transporte Por Medio Marítimo

Es aquella que permite trasladar personas bienes, objetos, animales y carga por medio del sistema hídrico circulante del país que permitan ser navegados como lo son canales, lagunas, ríos, lagos y de mas. Ya que por estas vías fluviales se tiene la facilidad de transportarse por la mayoría del territorio del país.

En este tipo de transporte existen tres tipos de operadores en el servicio público.

Puertos en concesión: que se comprenden en sabana grande, gamarra, puerto Berrio, Barrancabermeja y Manangue.

Puertos de capital público: son operados por los municipios, pero en esta categoría no entre el puerto de Leticia que su administración esta directamente administrada por el ministerio de transporte.

Puertos privados: son muchos pero no tienen mucha actividad, son principalmente aquellos que se construyen con el fin de transportar pasajeros o para recibir materia prima para el sector industrial.

1.3.1. Infraestructura del Transporte Marítimo

Su infraestructura esta compuesta por todos los medios hídricos del país dando la aclaración que deben ser navegables para poder ser utilizados como medio de transporte, su regulación esta a cargo del instituto nacional de vías. El sistema en si es de fácil acceso y no ahí mayores restricciones para el transporte de mercancía y de personas, se divide en dos grandes grupos.

Puertos de servicios públicos: permiten la operación a aquellas empresas entendidas como personas o grandes empresas que se rigen a las normas para operar y que estén sujetas a las tarifas que se les impongan.

Puertos de servicios privados: permiten la operación únicamente a aquellas empresas que

tengan un contrato directo de vinculación jurídica o económicamente con el puerto.

1.4. Transporte por un medio Aéreo

Su utilización empezó hace pocos años pero es en el momento el mas moderno y novedoso por lo cual se ve grandes avances en la forma de transportar están al alcance de internet o de un teléfono con la cual con una simple llamada tendremos acceso a sus rutas y costos, el principal problema es que utilizar este medio como transporte ya sea de mercancía o de pasajeros tienen altos costos de operación.

Su principal campo de acción se desarrolla en el envío de paquetes urgentes de mediano y pequeño tamaño con un gran valor y con una necesidad de ser transportada de manera inmediata.

1.4.1. Infraestructura del Sistema Aéreo

En infraestructura aérea en Colombia cuenta en total con 615 aeropuertos y con 79 aeródromos que en este momento son propiedad única y exclusiva de la aeronáutica civil de Colombia.

Estos aeropuertos y aeródromos son regulados y operados en dos formas:

Por el control de tráfico aéreo: que su operación es regulada directamente y únicamente por la administración de la aeronáutica civil de Colombia.

Por servicios aeroportuarios: divididos en tres tipos de operadores públicos

- concesiones privadas: en las cuales se encuentran los principales aeropuertos de Colombia.
- la Aero civil que opera los aeropuertos secundarios de las principales ciudades del país.
- Los departamentos, que regulan aeropuertos de municipios y pistas de aterrizajes todo esto con la supervisión directa de la aeronáutica civil de Colombia.

1.4.2. Servicios de Transporte Aéreo

En Colombia existen 2 principales empresas de transporte aéreo que son Avianca y LAN pero existen también otras empresas de transporte aéreo nacional que ofrecen sus servicios para el transporte de pasajeros dentro del territorio nacional.

En materia internacional existe gran variedad de ofertas de transporte de pasajeros de el territorio nacional a destinos internacionales.

1.5. Conceptos Básicos del Transporte Terrestre

La regulación del transporte de carga en Colombia se rige a partir de indicadores y cálculos todo esto permite ver y analizar la forma en la cual se esta comportando el transporte de

mercancía por el territorio nacional.

En esta relación se generan diferentes conceptos como lo son la oferta vehicular, la demanda de transporte, la movilización de carga y los sistemas de información todo esto nos permite ver a grandes rasgos como funciona el sistema de transporte de mercancía terrestre.

1.5.1. Oferta Vehicular

Es toda aquella información relevante acerca del parque automotor de carga en el país, mirando la cantidad de vehículos que componen el sistema de carga en Colombia y la cantidad de toneladas que se puede llegar a trasladar de un punto a otro del país en los vehículos.

1.5.2. Demanda de Transporte

En este ítem se estudia la necesidad que tienen las personas en transportar una mercancía y se analiza la cantidad de toneladas de mercancía que se quiere transportar en Colombia.

1.5.3. Movilización de Carga

En este ítem se analiza la forma en la cual se transporta la carga en las principales vías del país, se analiza la forma en la cual es llevado a cabo el proceso de transporte por carretera generando un estudio visual del vehículo. También se mide la cantidad de mercancía movilizada que tipos de vehículos se utilizaron y la cantidad de trayectos que se realizaron de un punto a otro.

1.5.4. Sistema de Información

Para la obtención de información y el análisis de la misma se utiliza un medio de datos llamado SIOTCA que posee tres grandes pilares de información los cuales son los siguientes:

- demanda de transporte
- oferta vehicular
- movilización de carga

Estos tres pilares son utilizados para la obtención y el análisis de información.

1.5.4.1. Demanda de Transporte

Dividido de la siguiente forma: - recolección interinstitucional – demanda potencial de los sectores de la producción – indicadores de demanda.

1.5.4.2. Oferta Vehicular

Dividido de la siguiente forma: - censo vehicular – distribución de la capacidad instalada – indicadores de oferta.

1.5.4.3. Movilización de Carga

Dividido de la siguiente forma: - encuesta de origen de destino – carga movilizadora, viajes realizados, matriz origen destino.

Todos estos tres ítems logran generar los indicadores que regulan la operación del transporte de carga en Colombia.

2. Aplicaciones móviles

2.1. Características de los aplicativos móviles

Como sabemos en el mundo un dispositivo móvil es la principal herramienta de comunicación de las personas ya sea para utilizarlo en su trabajo o simplemente para utilizarlo como una herramienta de comunicación, el teléfono celular está siempre presente en nuestras vidas ya sea en el bolsillo en la mano o en una mesa. Es por esto que se ha vuelto una herramienta para las compañías. Ya que logra llevar sus contenidos a otro nivel y los pone al acceso de un simple toque entre pantalla y dedo partiendo de esto los aplicativos móviles surgen como una herramienta de comunicación que me permiten involucrarme directamente con un sujeto y mostrar mis contenidos de una manera gráfica y digital todo esto en la palma de su mano.

2.2. Funcionalidad de un aplicativo móvil

Los aplicativos móviles traen consigo grandes funcionalidades ya que constantemente surge diversidad de aplicativos que solucionan diversos temas específicos, además de esto introducen nuevos mercados y posicionan fácilmente marcas logrando recordación en el espectador.

Entre su funcionalidad podemos observar algunas como lo son mail chats, navegadores todas estas ya instalas en el dispositivo.

El avance agigantado que ha tenido el uso de aplicativos móviles surge por medio de los grandes avances tecnológicos de los últimos tiempos

Es tanto su mercado que constantemente se actualiza en mercado de los aplicativos móviles.

2.3. Categorías de los aplicativos móviles

Los aplicativos móviles se dividen según su funcionalidad.

2.3.1. Viajes:

guías de ciudades, moda, traductores, mapas, GPS, itinerarios de viajes, aplicaciones meteorológicas.

2.3.2. Bienestar:

consejos de embarazo, seguimiento de dietas, primeros auxilios, guías de salud.

2.3.3. Entretenimiento:

horóscopo, libros, recetas, comics, guías de televisión.

2.3.4. Juegos:

estrategia, deportes, ocio, acción, aventura, cartas.

2.3.5. Compras:

subastas, cupones, tiendas web, bases de datos, directorios.

2.3.6. Multimedia:

reproductores de video, reproductores de audio, reproductores de sonido.

2.3.7. Uso diario:

calendarios, agendas, calculadoras, bancos, directorios.

2.3.8. Comunicaciones:

chats, mensajería instantánea, redes sociales, email, navegadores.

2.3.9. Utilidades:

llamadas, salvapantallas, libreta de direcciones.

2.4. Ventaja de un aplicativo móvil

Al surgir los Smartphone, que llegaron con precios exequibles a la mayor parte de la población y con el surgimiento de las nuevas redes prestadores de servicio de internet como lo son 3g y 4g.

Facilitaron a las personas el acceder desde cualquier parte del mundo y desde la facilidad de hacerlo desde la palma de su mano al uso de los aplicativos móviles, ya sea como una herramienta de trabajo o simplemente una herramienta de entretenimiento.

Las ventajas que trae el aplicativo móvil es la facilidad de acceder a la información ya que la hace más clara y sencilla además de esto a una gran rapidez.

Generan en el usuario un sentido de pertenencia y sobre todo le dan la capacidad de interactuar directamente con el aplicativo.

3.1. Análisis muestral

Al momento de interactuar con la matriz de diseño se partió de figuras que reflejaran la necesidad de las personas al momento de realizar el envío de su mercancía o encomienda la interacción del usuario fue satisfactoria ya que cada uno de los pictogramas usados en la matriz de diseño eran de fácil entendimiento y despertaban en el usuario el sentimiento con el que se plantearon, posteriormente a la prueba sobre la matriz se llegaron a las conclusiones que dichos pictogramas serán una base para partir a generar el diseño del aplicativo.

Además de esto se realizó una encuesta para saber el conocimiento y el uso de los aplicativos en un grupo de posibles usuarios para el aplicativo la encuesta consta de 10 sencillas que me permiten saber acerca del uso del celular y de los aplicativos en general como también que desean ver en un aplicativo y que es lo más importante en ellos.

1. En la primera pregunta se cuestiono acerca del uso del celular ¿para que utiliza su teléfono celular?

- a. llamar
- b. enviar un mensaje de texto
- c. enviar un correo electrónico
- d. revisar noticias
- e. utilizar servicios de mensajería
- f. todas las anteriores

De un estudio de 25 personas se obtuvo como resultado que las 25 lo utilizan para todas las actividades propuestas en la respuesta.

2. en la segunda pregunta se cuestiono acerca de la descarga de aplicativos ¿descarga aplicaciones para su celular?

- a. si
- b. no

Obteniendo como resultado que las 25 personas descargan aplicaciones para su celular.

3. En la tercera pregunta se cuestionaba cuantas aplicaciones tienen en su celular ¿cuántas aplicaciones tiene en su celular?

- a. entre 2 y 4
- b. entre 4 y 6 c.
entre 8 y 10
- d. entre 10 y 12
- e. más de 12
- f. ninguna

A lo que se obtuvo de la siguiente forma 15 de ellas tienen entre 2 y 4, 6 de ellas tienen entre 4 y 6, y 4 de ellas tienen entre 10 y 12.

4. En la cuarta pregunta se cuestiono acerca del conocimiento que tienen de los aplicativos ¿cuál es su grado de conocimiento sobre las aplicaciones móviles?

- a. nulo
- b. bajo
- c. medio
- d. alto
- e. muy alto
- f. NS/NC

A lo que el siguiente resultado 18 personas dicen tener conocimiento alto, 4 de ellas tener muy alto, 1 de ellas bajo y 3 un conocimiento medio.

5. En la quinta pregunta se interroga la frecuencia del uso del internet ¿con que frecuencia se conecta a internet por su celular?

- a. a diario
- b. al menos una vez a la semana
- c. al menos una vez al mes
- d. con menor frecuencia
- e. nunca o casi nunca

Lo que se encontró es que las 25 personas hacen uso de internet a diario.

6. En la sexta pregunta se consulta sobre el conocimiento general de los aplicativos ¿qué tanto conoce usted de los aplicativos móviles (escucha mucho sobre ellos)?

- a. mucho
- b. poco
- c. muy poco
- d. casi nada
- e. nada

Se encontró que las 25 personas escuchan mucho acerca de los aplicativos móviles.

7. En la séptima pregunta se cuestiona sobre el uso de los aplicativos móviles ¿usa usted aplicativos móviles en su vida cotidiana?

- a. si
- b. no

De esto se encuentra que las 25 personas utilizan aplicativos móviles para sus celulares esto se refiere a cualquier tipo de aplicativo.

8. En la octava pregunta se pregunta qué tipo de aplicativos usa ¿qué tipo de aplicativos móviles maneja en su vida cotidiana?

- a. entretenimiento
- b. funcionalidades concretas y básicas (email, mensajes...)
- c. ocio juegos
- d. trabajo
- e. curiosidades
- f. comida
- g. taxis
- h. ninguna

Lo que se encontró es que 12 personas las usan para entretenimiento, 9 personas de trabajo, 3 de ellas para funciones como son mensajes o email y 1 para comida, demás ante los taxis todas responden que sí.

9. En la novena pregunta se cuestiona acerca del aporte de los aplicativos móviles en su vida cotidiana ¿cree usted que los aplicativos móviles informan o le ayudan en su vida cotidiana?

- a. si
- b. no

Lo que respondieron los 25 sujetos fue un si ya que dicen que los aplicativos móviles facilitan algunas funciones en su vida cotidiana.

10. En la décima pregunta se cuestiona sobre que le llama más la atención de un aplicativo móvil ¿qué le llama más la atención a usted de un aplicativo móvil?

- a. El contenido
- b. el diseño
- c. la navegación
- d. la agilidad
- e. ninguna de las anteriores

Lo que se encuentra es que 13 de ellos piensan en la agilidad, 8 de ellos en la navegación y 4 de ellos en el diseño

Las conclusiones que se sacan a partir de la investigación cuantitativa y cualitativa es lo siguiente.

Los sujetos de estudio tienen en su poder la capacidad de descargar aplicativos para funciones que solucionen necesidades que puedan tener.

Los sujetos de estudio tienen conocimiento de que son los aplicativos y para qué sirven.

Luego del análisis de información tengo una idea clara de cómo debe ser mi aplicativo debe ser de fácil navegación, que su funcionamiento sea ágil y que la parte de diseño sea limpia e interesante que atraiga al espectador a hacer uso de ella.

Los sujetos de estudio confían en que los aplicativos móviles son herramientas que les permiten facilitar su vida es ahí donde tengo una oportunidad para desarrollar mi aplicativo que permitirá satisfacer una necesidad y solucionar problemas mencionados posteriormente en la fase de mis fundamentos de investigación.

3.2. Análisis matriz de diseño

Luego de presentarle al sujeto de estudio la matriz de diseño se establecieron posibles salidas para la creación de pictogramas todo esto enfocando a la extracción de figuras logrando su abstracción para lograr mejor manejo y identidad del aplicativo.

3.3 análisis maquetación principal

luego de mostrarle al usuario un matriz de navegación de la aplicación se detallo que es de fácil navegación que permite de forma clara y precisa la interpretación de la información logrando identificar en que etapa se encuentra su envío además de la interacción surgieron ideas propias del usuario como la utilización de pictogramas que reflejaran cada uno de los términos con formas claras y precisas que permitan al usuario hacer mas fácil la utilización de la aplicación y de la interacción entre el aplicativo y el usuario.

4.1 Introducción.

Después de haber analizado toda la información del marco referencial y tener la información encontrada en el análisis muestral, y después de conocer más a fondo sobre el transporte de mercancía y de saber de la importancia que tiene en la economía de nuestro país, y utilizando el diseño grafico como herramienta de comunicación para generar nuevos canales de comunicación.

La idea surge a partir de evidenciar la necesidad que tienen las personas al enviar una mercancía o una encomienda por un medio terrestre, pierden la facultad de inspeccionar y controlar su envío al momento de empezar el proceso de transporte, es por eso y luego de analizar la información surge entonces una respuesta desde la perspectiva del diseño gráfico donde se planteara el diseño de un aplicativo móvil de fácil lectura y entendimiento para las personas, por el cual tendrán la oportunidad de verificar el tiempo real en que parte de la ruta se encuentra su envío, también podrá conocer inconvenientes o problemas que surjan en el trayecto pero además de esto se generara un nuevo canal de comunicación en entre el usuario y la empresa transportadora. Esto traerá consigo mejor atención al cliente por parte de las empresas y mayor información para el usuario.

4.2 Nombre del proyecto.

Findme es la idea principal de mi proyecto en lo que se basa todo el objetivo de mi trabajo de grado el cual es localizar un envío o una encomienda en cualquier parte de las rutas terrestres de Colombia, Findme parte de la necesidad de ser un nombre que sea fácilmente entendido y percibido por el público además que tenga gran recordación en el receptor. Se pensó teniendo en cuenta que fuera de fácil lectura para lograr el correcto posicionamiento del aplicativo.

Este nombre se escogió como una síntesis de la palabra encuéntrame del cual parte el objetivo de mi trabajo, además se busca centrar al receptor en el contexto de encontrar su envío de una manera fácil y sencilla es por esto que el nombre se compone de una sola palabra FINDME para que sea de fácil lectura como también de fácil entendimiento y así lograr el reconocimiento de la marca.

4.3 Grupo objetivo.

Este proyecto está dirigido a un público entre los 28 a 45 años de edad que se mueven en un entorno comercial que reciben y envían mercancía la mayoría del tiempo por un medio terrestre, que se encuentran en una etapa profesional además de esto que tengan la necesidad de enviar mercancías o encomiendas a distintas partes del territorio nacional por un medio terrestre. Que deseen innovar en nuevas formas de tecnología y que tengan en ellos el gusto de adquirir nuevos conocimientos, los principales receptores de mi proyecto serán aquellos que tienen la necesidad de inspeccionar y controlar su envío desde cualquier lugar

del territorio nacional y que deseen hacerlo desde la palma de su mano.

Por lo general los receptores más interesados en mi proyecto serán aquellos que tengan intereses comerciales y de expandir sus negocios, claro está que al ser un aplicativo dirigido al público en general, podrá ser visto por personas que no necesariamente estén interesadas en el particularmente. Esto buscando que haya un proceso de difusión masivo a nivel nacional e internacional.

4.4 Idea principal.

La idea principal del desarrollo de mi proyecto es la realización de un aplicativo móvil para inspeccionar y controlar el envío ya sea de mercancía o de una encomienda por medio terrestre, para ello se realizó un análisis a la información encontrada y se partió de la abstracción de formas para el desarrollo de mi proyecto que sean de fácil entendimiento para el usuario y con esto lograr que no se generen dudas o inconvenientes al usar el aplicativo, al usar pictogramas se logra generar identidad en el proyecto y reconocimiento además de generar entendimiento entre las diferentes pantallas que lo componen.

Para el desarrollo de esta idea se tuvo en cuenta la información obtenida en el marco referencial y en los comentarios del usuario en la visitas de campo.

4.5 Estrategia de medios.

Para la realización de este proyecto se determinó la importancia del transporte terrestre en Colombia, es por esto que es necesario una estrategia de medios para el reconocimiento del aplicativo en el mercado.

Es muy importante difundir en el mercado mi aplicativo como una posible solución a muchos inconvenientes futuros que pu-

findme
colombia

planteamiento del nombre del aplicativo
movil.

eden surgir al momento de realizar un envío ya sea de una mercancía o de una encomienda, primero me enfocaré en los posibles consumidores primarios de mi aplicación para lograr reconocimiento en el sector del transporte terrestre de mercancía y posteriormente enfocaré mi estrategia también en los posibles consumidores secundarios de mi aplicativo que aunque no estén directamente interesados en adquirirlo pero sí que me pueden dirigir a un consumidor primario.

Como primera medida es necesario posicionarme en las redes sociales ya que en dichas redes se mueve la mayoría de las personas hoy en día, en estas posibles redes están Facebook y Twitter, además de esto compartir contenidos en mis redes acerca de Findme todo esto para lograr reconocimiento y posicionamiento es allí donde una importante estrategia es el uso de #findme en las páginas de mis posibles consumidores primarios.

Además de esto estar presente en el App Store de Apple como también en el Google Play para Android, como también en periódicos nacionales como lo son El Tiempo, El Espectador y los periódicos de origen gratuito que tienen gran acogida en la vida cotidiana de las personas.

4.6 Licencias.

En mi proyecto de grado se realizará únicamente la parte gráfica del aplicativo el cual irá patentado ante la Cámara de Comercio de Bogotá como una creación propia del autor.

Posteriormente a mi proyecto de grado y luego de obtener el título de diseñador gráfico se realizará toda la parte operativa del proyecto en el sistema operativo para Smartphone y se dividirá en iOS para Apple y Android para celulares inteligentes.

- Todos los derechos son propios del autor
- Propiedad intelectual únicamente del autor

Queda prohibido:

- La distribución sin previa autorización propia del autor

4.7 Logotipos y presentaciones.

Busco para mi proyecto la creación de un identificador gráfico esto con el fin de generar un reconocimiento para luego lograr una fácil recordación y una posible divulgación del mismo además de esto que logre centrarlo y darle un carácter.

Para esto se desarrollaron varias ideas o pruebas comprendidas en uso de colores, de formas, y también de abstracciones. Para lograr al final generar una solución placentera.

Se pensó en una imagen fuerte, sería que sea agradable al verla todo esto buscando un impacto visual en el espectador, algunos de los conceptos en los que me enfoqué para la creación del identificador fue la elegancia, el transporte, el envío centrado a lo sencillo y a la abstracción.

Algunas propuestas:

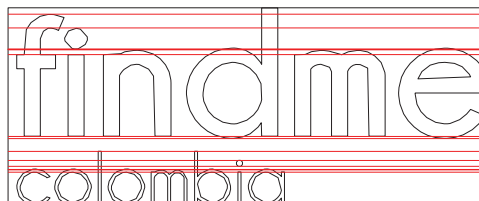


propuestas de logo en ella se busca la adecuada imagen que me servira para susten- tar mi proyecto.

4.7.1 Logotipo.

compromiso y entrega. Dándole fortaleza al Con el logotipo se quiere reflejar seriedad,

findme que es la parte fundamental de mi proyecto la facilidad de encontrar tu envío con unos sencillos pasos y en la parte inferior en especificar que es de Colombia ya que a partir de este proyecto de grado sería interesante la idea de expandirse a más partes de Latinoamérica. Se utilizaron trazos rectos y firmes para evocar la responsabilidad y la rectitud del aplicativo. Todo esto busca que al momento de ser percibido por el receptor genere recordación y reconocimiento.



composición del logo y de su complemento midiendo sus altas y sus bajas.

4.7.2 Tipografía.

En el logotipo se encuentra una tipografía sans serif llamada champagne & limousines creada por Lauren Thompson el 06 de mayo del 2014 la cual la artista la define como “experimentos de tipo digital” con esta tipografía evoco lo digital en la aplicación.

Al momento de escoger la tipografía se evocó a las características de las tipografías sans serif busco con esto que al tener trazos delgados que no me generan contrastes facilitar la lectura y el reconocimiento además de esto me permite crear en la persona que la lee un concepto de modernidad, como también de sobriedad, y le da un carácter fuerte y seguro.

Además de esto se tomó la determinación de usar esta tipografía por su fácil legibilidad ya que estas en la mayoría de los casos son utilizadas para medios electrónicos como lo es la televisión y las formas digitales.

Al momento de escoger la tipografía se pensó en esta tipografía san serif que me permitirá reflejar en mi imagen modernidad, que se creara una imagen limpia, que fuera sencilla y de fácil recordamiento en el espectador, se escogió también ya que al ser una tipografía san serif me permite al momento de ser expuesta en una pantalla sea agradable y de fácil lectura sumándole a esto que al momento de ser expuesta en tamaños pequeños como también en grandes tamaños tendré la facilidad de generar legibilidad en cualquiera de los dos casos.

Al momento de utilizar una tipografía san serif geométrica buscaba evocar las curvas que se tienen en las rutas terrestres para lograr así aumentar el recordamiento del nombre del proyecto.

Se hicieron estudios de tipografías serif y script pero no reflejaban en mi tipografía todo aquello que logro con mi tipografía sans serif además de esto me generaban problemas de legibilidad y no evocaban los sentimientos que quería reflejar.

tipografia escogida, en la siguiente imagen se muestra su cuerpo en mayusculas y minusculas como tambien se muestra sus dos familias que son regular y negrita.

4.7.3 colores

El uso de los colores fue pensado en como iban a ser percibidos por el usuario en que connotación iban a tener en el y que sentimientos iba a despertar el interactuar con dichos colores, se pretende generar una atracción visual, que el usuario se sienta identificado, que su deseo sea interactuar con la aplicación. Se utilizó el azul como color principal además de esto se utilizaron variaciones de azules y un gris muy sutil como también el negro. El color azul se escogió evocando la teoría de la percepción del color con el azul se crea en la persona un sentimiento de tranquilidad y estabilidad me permite además al trabajar variaciones de azules reflejar tecnología y seriedad, al utilizar las variaciones de azules se busca generar un contraste en la imagen y así lograr la atracción visual por parte del receptor.

Al usar el negro quise reflejar elegancia, la formalidad y el trato que tendrá mi aplicativo. Y el gris ya que me genera estabilidad y trae consigo un significado de lo corporativo. Al usar estos colores se busca que el receptor se sienta respaldado y sienta una seguridad al usar el aplicativo móvil.



070909
R:7, G:9 B:9
C:75, M:67, Y:66, k:87



0F2431
R:15, G:36 B:49
C:90, M:72, Y:55, k:64



134260
R:19, G:66 B:96
C:97, M:73, Y:40, k:28



195A80
R:25, G:90 B:128
C:93, M:63, Y:30, k:11



216691
R:33,
C:90,

2585BD
R:37,
C:80,

56A9D9
R:86,
C:62,

EOEOEO
R:224, G:224
C:11, M:8,

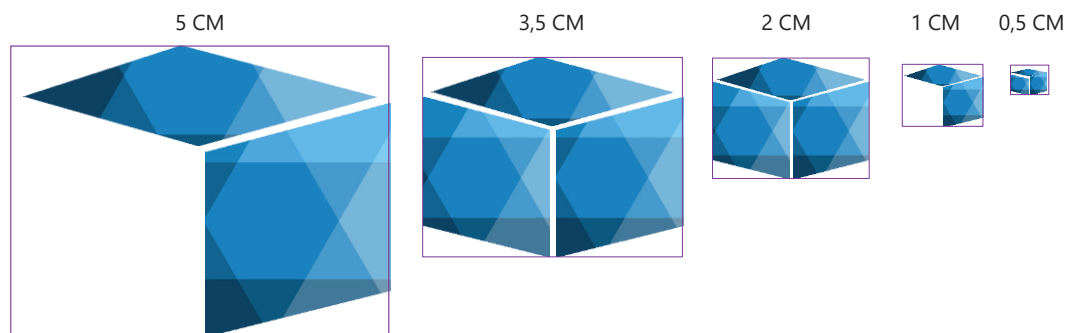
4.7.4 isotipo

al momento de realizar el isotipo se pensó en la abstracción de las formas se pensó en una figura que me reflejara lo que quiero mostrar en mi aplicativo se busco que fuera sencillo pero impactante.

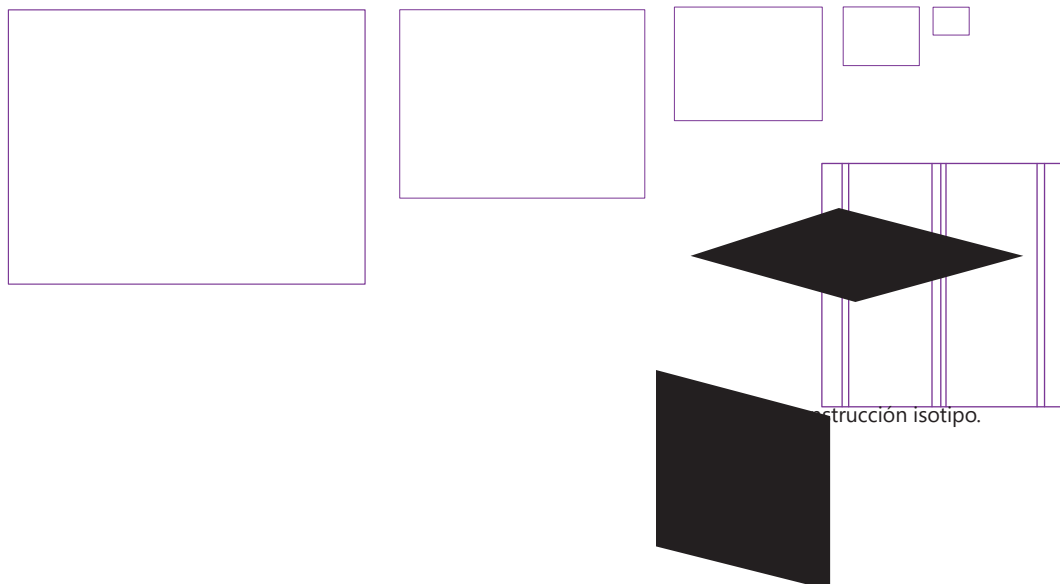
Es allí donde se pensó en el significado del envío y de cómo sería la mejor forma de representarlo en una sola imagen, es cuando se pensó en una caja, porque en una caja? es simple, la caja es lo que en la mayoría de las cosas las personas piensan al momento en el que se les plantea un envío ya sea de una encomienda o de una mercancía es por esto que el desarrollo del isotipo se piensa como una abstracción de una caja.

Al momento de pensar en la representación del isotipo se planteó abstraer la forma de una caja pero pensada en formas geométricas, buscando reflejar que en esa caja se puede introducir el envío se buscó dicha abstracción para reflejar de una forma clara y precisa que se trata de un envío y que mi aplicación se enfoca en eso, la construcción se desarrolló de enfrentar figuras geométricas unas con otras manteniendo su respectiva perspectiva, se pensó en figuras geométricas ya que es la mejor solución para abstraer una caja, para lograr en entendimiento y la clara percepción del mensaje en el receptor.

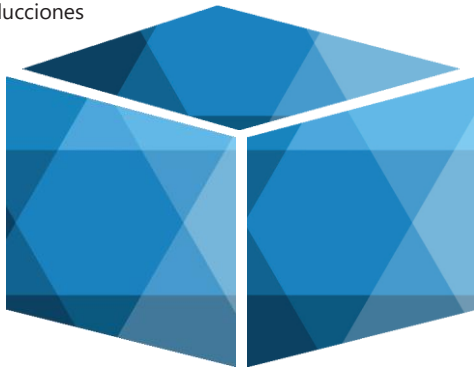
El isologo: está compuesto por el isotipo y el logotipo se pensó de tal manera que el isotipo quedara ubicado en la parte izquierda y el logotipo en la parte derecha todo esto para que haya una secuencia y un complemento entre ambas partes.



las siguientes imagenes muestran las diversas reducciones que puede tener el isotipo.



presentación isologo
 presentación isologo y marges de
 1cm presentación isologo y
 reducciones



findme

colombia



findme
colombia



findme
colombia



findme
colombia



findme
colombia

4.8.3 imagen

En imagen se puede observar los diferentes pictogramas que se utilizaron en el aplicativo para reflejar los significados que se querían demostrar. Se realiza una aproximación a lo que sería la imagen final.

4.8.4 cuadros de estilos

En esta parte del trabajo se muestran lo que sería la aproximación final del proyecto.

4.8.5 sonido y alertas

En lo referente a alertas y sonido se plantearon algunos sonidos como apertura y notificaciones, estos sonidos y alertas fueron descargados de internet y están libres de cualquier licencia.

4.9. diseño de medios

La estrategia de medios se plantea de modo que FINDME logre ser reconocido en el mercado y se posicione en el de manera contundente.

Se da una fecha tentativa para su lanzamiento 20 de diciembre del 2014 desde esa fecha se realizara una promoción del aplicativo por un tiempo no mayor a 6 meses en el cual al final de dicho plazo se hará un análisis del movimiento de FINDME en el mercado.

Se comenzara a incentivar el uso de FINDME de manera gratuita dentro del sector del transporte de mercancía terrestre, la promoción del aplicativo considera pautar en periódicos nacionales de origen gratuito y de cobro en el que encontramos adn, publmetro y de pago como lo son el tiempo y el espectador se escogen por su gran reconocimiento en el mercado.

4.9.1 mail institucional

Es importante la creación de un correo institucional que me permitirá tener un flujo constante de información con mi receptor, además de esto se generara la posibilidad de responder dudas o de recibir consultas por parte de personas interesadas en mi aplicativo.

Mail 1: atencionalcliente@findme.com.co

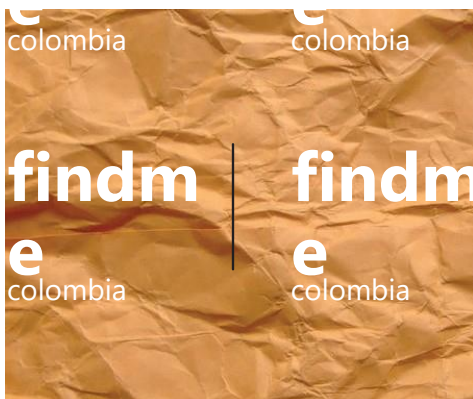
Mail 2: contacto@findme.com.co



logotipo variaciones sobre fondo de colores



isologo sobre imagen en blanco y negro



4.8 diseño técnico

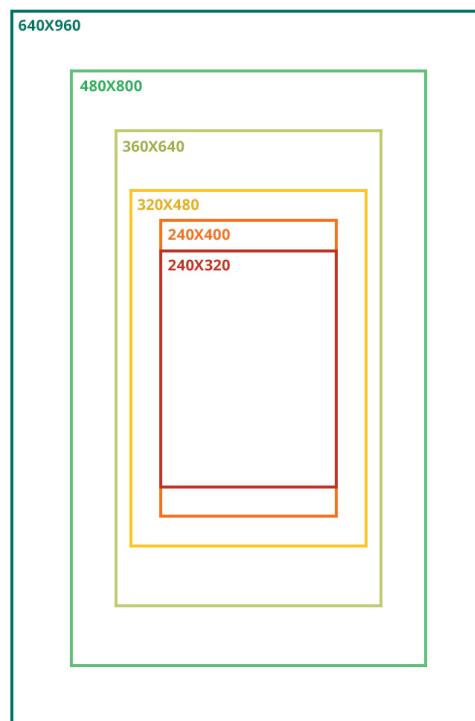
4.8.1 técnica grafica

La técnica utilizada para el desarrollo de los elementos presentes en el aplicativo móvil son de carácter vectorial en el cual se utiliza uso de pictogramas en los cuales se trabaja formas planas que siempre son simples para mayor entendimiento de las personas en algunos pictogramas se generan texturas vectoriales por medio de figuras planas y variaciones de colores esto más que todo al momento de crear el isotipo y la pantalla de inicio. Todo esto se realizó investigando de manera gráfica buscando cual sería la figura que representa mejor el significado que se quiere dar a conocer. Se utilizara una técnica grafica basado en lo vectorial segmentado en capas para manejar mejor la creación de las diversas figuras planas buscando darle un estilo grafico propio a la aplicación.

4.8.2 selección de formatos

Al momento de elegir los formatos en los cuales se iba a trabajar mi aplicativo se tuvo que pensar para cuales dispositivos iba a estar dirigido dicho esto se pensó en las medidas estar de los dispositivos celulares ya que estas medidas se ajustan automáticamente a cada pantalla celular pero aun así se deben dar algunas medidas estándar como lo son: 240px-320px 240px-400px 320px-640 360px-640 480px-800 640px-980 1200px-1920px estas medidas fueron tomadas al momento de revisar varios de los equipos hoy presentes en el mercado de celulares.

selección de formatos esto se refiere a las pantallas de los diversos dispositivos móviles o portátiles.





propuesta para la representacion final.

abstraccion de los conceptos ubicados en la matriz de diseño y la maquetación principal se hace un acercamiento a la imagen final.



4.9.2. redes sociales

Con la creación de mis redes sociales pretendo difundir FINDME en el mercado, lograr posicionamiento y reconocimiento a nivel nacional. En dichas redes los usuarios podrán compartir contenidos como también plantear sugerencias con estas redes pretendo además generar nuevos canales de comunicación entre mi usuario y FINDME.

Usuario Facebook: findme Colombia
Grupo de Facebook: findme Colombia

Usuario twitter: <http://twitter.com/findmecolombia>

4.10. plan de financiamiento

observando el mercado se podría decir que las personas interesadas en apoyar el proyecto para la realización del proyecto de grado serian todas aquellas involucradas en el sector del transporte de mercancías por un medio terrestre que quieran mejorar el servicio al cliente de sus compañías generando nuevos procesos de comunicación entre usuario y empresa además de esto que estén interesados en darte información clara y detallada a sus usuarios sobre aquellos inconvenientes que pueden surgir al momento de transportar sus envíos además que de esto que quieran innovar en el mercado del transporte invirtiendo en nuevas tecnologías de fácil acceso porque de fácil acceso? Porque se encuentran al acceso de casi todas las personas con un simple toque del dedo en la pantalla de sus celulares.

4.10.1. planificación

La programación de este proyecto se realizó de acuerdo al calendario académico que estipula la Universidad Piloto de Colombia.

Dicha planificación se representa en un diagrama de Gantt que me permite seguir semana a semana las diferentes etapas de construcción de mi proyecto. El proyecto se realizó en el transcurso de 16 semanas con una intensidad de 3 horas diarias.

[illegible]

4.10.2 plan de financiamiento

Este proyecto se realizó con financiamiento propio y las tarifas planteadas a continuación se realizaron por medio de una investigación privada en la cual se comunicaba directamente con el responsable de cada etapa planteada en el siguiente plan de financiamiento.

	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
director de proyecto	SEMANA	16	\$250.000	\$4.000.000
director creativo	HORA	60	\$70.000	\$4.200.000
diseñador	MES	4	\$1.500.000	\$6.000.000
ilustrador	MES	4	\$1.000.000	\$4.000.000
ingeniero de sistemas	MES	4	\$1.250.000	\$5.000.000
programador	MES	4	\$2.250.000	\$9.000.000
hardware	MES	4	\$2500.000	\$10.000.000
licencias de software	MES	4	\$1.250.000	\$5.000.000
transporte	MES	4	\$80.000	\$320.000
oficina	MES	4	\$850.000	\$3.400.000
internet	MES	4	\$100.000	\$400.000
otros gastos (luz, agua, etc)	MES	4	\$150.000	\$600.000
caja menor	MES	4	\$450.000	\$1.800.000
			TOTAL	\$53.720.000

4.11 CONCLUSIONES

Al momento de realizar los procesos de investigación se encuentran varios inconvenientes al querer hacer un registro fotográfico ya que por políticas de la compañía está prohibido la toma de fotografías a nivel interno.

Espero que este proyecto de grado logre facilitar los procesos de comunicación entre la empresa y el usuario generando nuevos canales de comunicación.

La fase de este proyecto de grado se centra en el diseño del aplicativo es por esto que se espera que al momento de ser programado solucione todos aquellos inconvenientes de comunicación en las empresas y permita informar a las personas de forma clara y precisa de las distintas etapas que recorre su envío o encomienda mientras es transportado por un medio terrestre.

Es un logro para mi como estudiante el esforzarme en la realización de este proyecto queriendo aportar y solucionar una problemática real en el transporte de mercancías o encomiendas a nivel nacional por medio de un transporte terrestre.

Este proyecto busca impactar en el mercado del transporte de mercancía y lograr a ser reconocido como una herramienta útil para la solución de problemas que puedan surgir al momento de transportar una mercancía o una encomienda.

BIBLIOGRAFIA

- ALVEAR SANÍN, JOSÉ. DESARROLLO DEL TRANSPORTE EN COLOMBIA (1492-2007). MINISTERIO DE TRANSPORTE. COLOMBIA. 2007. 801.P.
- CAPOTE MARRERO, BELINA. LA GESTIÓN DE INFORMACIÓN COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DE LOS CENTROS TOXICOLÓGICOS. 2003. (S.T). RECUPERADO EL DÍA 26 DE NOVIEMBRE DE 2016. DE WWW.BVS.SLD.CU/REVISTAS/ACI/VOL11_2_03/ACI030203.HTM
- COLOMBIA. MINISTERIO DEL TRANSPORTE. LIBRO DESARROLLO DEL TRANSPORTE EN COLOMBIA.2007. 801.P.
- GARCÍA SÚAREZ, JOSÉ LUIS. LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y LA ESTRATEGIA EMPRESARIAL. EDICIONES DEUSTO – PLANETA DE AGOSTINI PROFESIONAL Y FORMACIÓN S.L 2004. 9.P.
- MINISTERIO DE TRANSPORTE: OFICINA ASESORA DE PLANEACIÓN. DIAGNÓSTICO DEL TRANSPORTE 2008: CIFRAS CORRESPONDIENTES AL AÑO 2007. COLOMBIA. 2008. 204.P.
- ESCALONA, IVÁN. LOGÍSTICA Y DISEÑO ESTRUCTURAL DE LA RED LOGÍSTICA. EL CID EDITOR. 2007. 61.P.
- DUQUE, ESCOBAR GONZALO. (2007). HISTORIA DEL TRANSPORTE EN COLOMBIA Y ELEJECAFETERO.BLOGSPOT.GDUQUEES.RECUPERADODEHTTP://GDUQUEES.BLOGSPOT.COM/2007/11/HISTORIA-DEL-TRANSPORTE-EN-COLOMBIA-Y.HTML.
- DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO NACIONAL DE ESTADÍSTICA DANE [ONLINE] (2012).INDICÉ DE COSTOS DEL TRANSPORTE DE CARGA ICTC. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.DANE.GOV.CO/FILES/INVESTIGACIONES/BOLETINES/ICTC/CP ICTC I 2013.PDF](http://WWW.DANE.GOV.CO/FILES/INVESTIGACIONES/BOLETINES/ICTC/CP ICTC I 2013.PDF)
- OPERACIÓN DE CARGAS Y TRANSPORTES DE CARRETERA POR COLOMBIA, EMITIDO POR EL MINISTERIO DE TRANSPORTE, EN SU PARTE INTRODUCTORIA, INFORME DEL AÑO 2001 MES DE SEPTIEMBRE EN LA PÁGINA.

5.2 anexos

5.2.1 encuesta formato

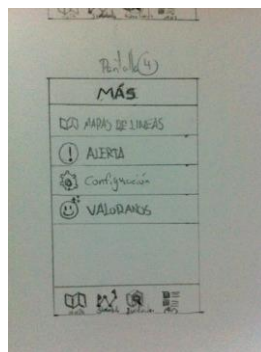
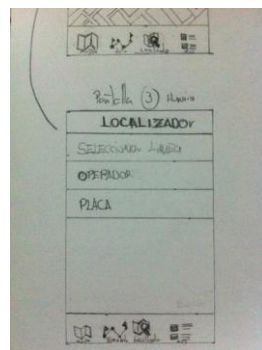
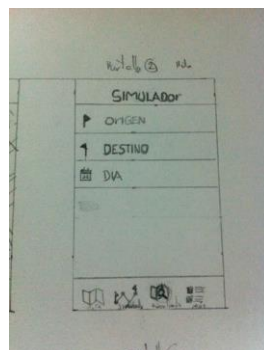
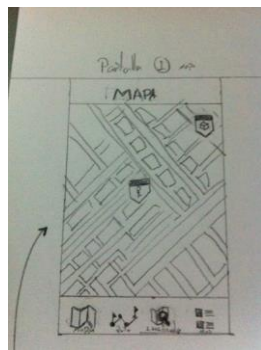
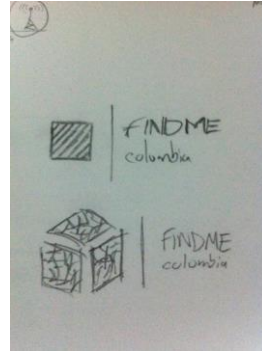
Nombre:

Cedula:

1. ¿ para que utiliza su teléfono celular?
 - a. llamar
 - b. enviar un mensaje de texto
 - c. enviar un correo electrónico
 - d. revisar noticias
 - e. utilizar servicios de mensajería
 - f. todas las anteriores
2. ¿descarga aplicaciones para su celular?
 - a. si
 - b. no
3. ¿cuántas aplicaciones tiene en su celular?
 - a. entre 2 y 4
 - b. entre 4 y 6
 - c. entre 8 y 10
 - d. entre 10 y 12
 - e. mas de 12
 - f. ninguna
4. ¿ cual es su grado de conocimiento sobre las aplicaciones móviles?
 - a. nulo
 - b. bajo
 - c. medio
 - d. alto
 - e. muy alto
 - f. NS/NC
5. ¿ con que frecuencia se conecta a internet por su celular?
 - a. a diario
 - b. al menos una vez a la semana
 - c. al menos una vez al mes
 - d. con menor frecuencia
 - e. nunca o casi nunca
6. ¿ que tanto conoce usted de los aplicativos móviles (escucha mucho sobre ellos?)
 - a. mucho
 - b. poco

- c. muy poco
 - d. casi nada
 - e. nada
7. ¿usa usted aplicativos móviles en su vida cotidiana?
- a. si
 - b. no
8. ¿qué tipo de aplicativos móviles maneja en su vida cotidiana?
- a. entretenimiento
 - b. funcionalidades concretas y básicas (email, mensajes...)
 - c. ocio
 - d. juegos
 - e. trabajo
 - f. curiosidades
 - g. comida
 - h. taxis
 - i. ninguna
9. ¿cree usted que los aplicativos móviles informan o le ayudan en su vida cotidiana?
- a. si
 - b. no
10. ¿que le llama mas la atención a usted de un aplicativo móvil?
- a. El contenido
 - b. el diseño
 - c. la navegación
 - d. la agilidad
 - e. ninguna de las anteriores

5.2.1. bocetos iniciales.



bocetos principales de diagramación de allí se partió para la producción de mi proyecto se entra más a fondo en la explicación en la parte de proyecto.

